

MOYEN ÂGE

L'ARCHÉOLOGIE

C'est la classe!



MOYEN ÂGE

Dossier pédagogique à destination des enseignants
du primaire et du 1^{er} cycle du secondaire

Dossier réalisé par le réseau ArchéoPass dans le cadre d'Archéologie 2014

Crédits photos:

© Abbaye de Stavelot - © Abbaye de Villers-la-Ville - © Château fort de Logne - © Maison du patrimoine médiéval mosan - Yves Plateau©Casterman - J. Alénus-Lecerf©SPW - B Clarys©MPMM

Graphisme:

Musées et Société en Wallonie

Imprimé avec le soutien de la Wallonie par la direction de l'Édition du Service public de Wallonie



TABLE DES MATIÈRES

1- Introduction

L'archéologie au programme ? Une idée à creuser...

2- Quelques repères pour l'enseignant

- a. Dates clés
- b. Le Moyen Âge
- c. Le château fort
- d. Le monastère
- e. La ville médiévale

3- Compétences mobilisées

- a. Enseignement fondamental
- b. Enseignement secondaire

4- Pistes d'exploitation et corrections

- a. Activités à faire avant la visite
- b. Activités à faire après la visite

5- Visites-découvertes

6- Petit lexique du Moyen Âge

7- Bibliographie

8- Illustrations

INTRODUCTION

L'archéologie au programme ?

Une idée à creuser...

A mille lieues des grandes pyramides, grottes peintes ou amphithéâtres monumentaux, l'archéologie de nos régions peut sembler abstraite au grand public. Pourtant, l'archéologie propose une approche très concrète de l'Histoire, notre histoire, par le biais de traces matérielles du passé. Des lointaines époques aux plus récentes, elle mobilise savoir, savoir-faire et savoir-être autour de questionnements dans le but de comprendre le passé ; qui sommes-nous, d'où venons-nous, où allons-nous ?

Observations, questionnements, hypothèses, vérification des hypothèses, mise en relation et en perspective, autant d'étapes qui jalonnent la démarche de l'archéologue et constituent des portes d'entrée stimulantes pour mobiliser l'élève. Les musées et sites archéologiques vous proposent de vivre des expériences uniques à travers des visites, activités, ateliers... Toutes des expériences qui cultivent également la curiosité naturelle des enfants.

Ces dossiers n'ont pas pour ambition de dresser une synthèse exhaustive de l'histoire de nos régions (voir les carnets du patrimoine) mais proposent des portes d'entrées pour mobiliser la classe et les élèves autour de l'archéologie en tenant compte des résultats des dernières recherches. Ils sont destinés à l'enseignant avec certains documents directement disponibles pour les élèves. L'un est consacré à la démarche archéologique (de la fouille au musée/à la présentation aux publics), les trois autres abordent l'archéologie à travers des grandes périodes chronologiques. Nous espérons que l'enseignant y trouvera les outils mais également l'envie d'entrer dans cette thématique.

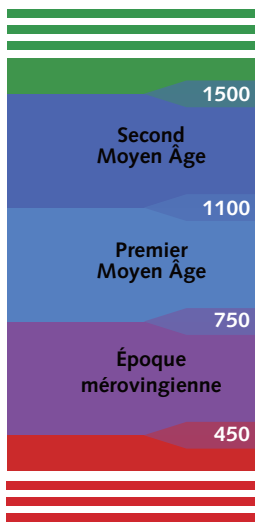
Ce dossier, consacré à l'archéologie du Moyen Âge, a été réalisé par les équipes du Château fort de Logne, de la Maison du patrimoine médiéval mosan, des abbayes de Villers et de Stavelot.

Il est structuré en 7 parties. Après quelques repères historiques, nous vous proposons le tableau mettant en avant les matières et compétences qui peuvent être mobilisées par un travail-découverte de l'archéologie. Ensuite, des activités vous sont proposées, à réaliser en classe avant ou après une visite d'un des musées/sites. Elles permettent d'introduire ou d'approfondir les thématiques. Les musées et sites se présentent brièvement ainsi que les visites/animations qu'ils vous proposent.

- Quelques repères pour l'enseignant
- Les compétences mobilisées
- Pistes d'exploitation : activités et fiches-jeux à proposer avant et après la visite.
- Visites/découvertes : qui sommes-nous ? En quoi pouvons-nous vous aider ?
- Le lexique
- La bibliographie
- Les illustrations

QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

a. Dates clés



476 : déposition du dernier empereur romain d'Occident

498 : baptême de Clovis

De 481 à 751: époque mérovingienne

622 : Hégire: début de l'Islam

800 : Charlemagne est couronné empereur

843 : Traité de Verdun (division de l'Empire de Charlemagne)

De 751 à 987: époque carolingienne

1066 : 1^{ère} croisade

1347 : la grande peste

1453 : prise de Constantinople

1454 : début de l'imprimerie

1492 : découverte de l'Amérique

b. Le Moyen Âge

Le Moyen Âge s'étend traditionnellement du V^e au XV^e siècle, entre l'Antiquité et les Temps Modernes. Ses débuts sont marqués par l'époque mérovingienne* qui est considérée comme une période transitoire, surtout connue par la découverte de dépôts funéraires et caractérisée par un mélange de traditions gallo-romaines et germaniques. Cette période est témoin de l'essor du christianisme qui, depuis le baptême de Clovis vers 498, devient la religion des rois et, progressivement, de toute la société. C'est aussi à cette époque que naissent de nombreuses villes actuelles, abbayes* et églises paroissiales.

En 751, Pépin le Bref détrône le dernier roi mérovingien*, Childéric III.

Pépin est sacré en 754 et tient, dès lors, son pouvoir de Dieu. La religion tient une place essentielle dans la vie quotidienne de chacun. Les fêtes religieuses rythment le calendrier des travaux et des jours.

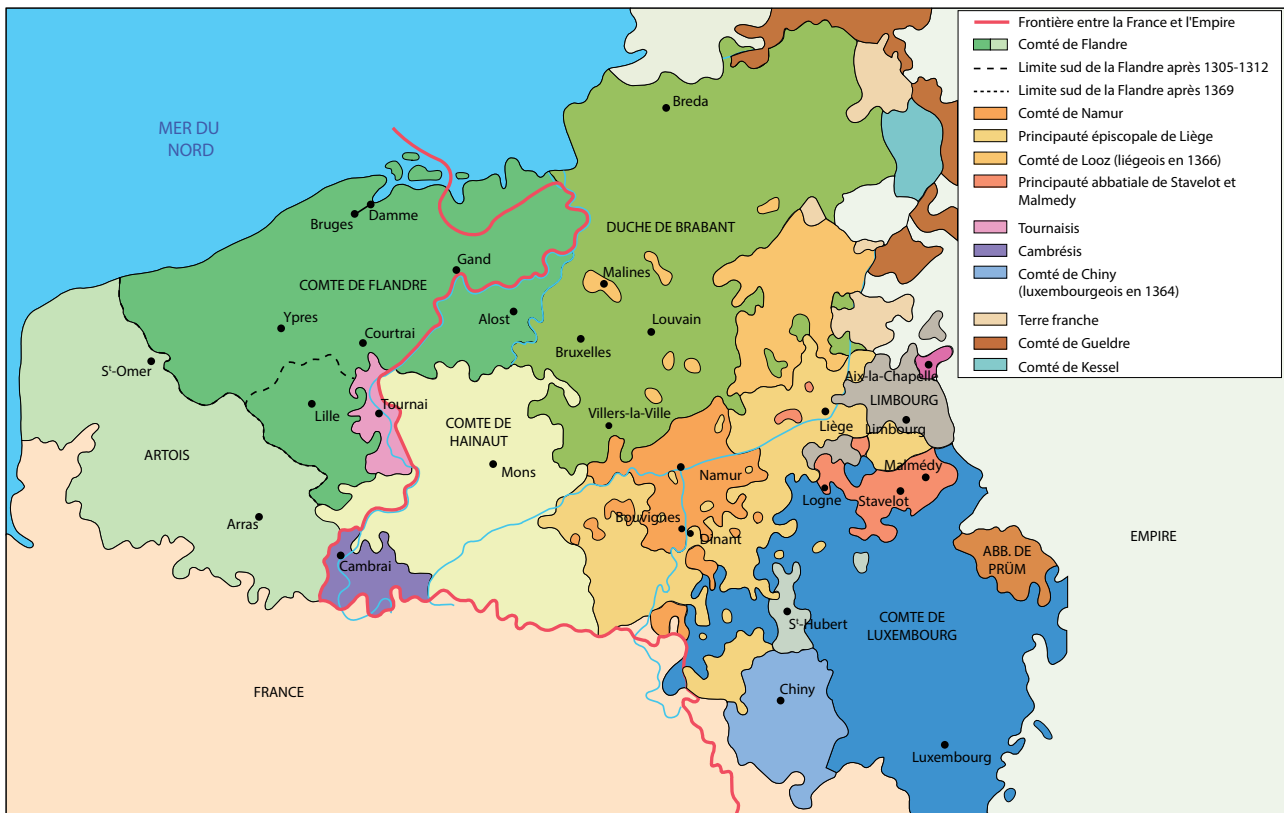
Durant les VIII^e et IX^e siècle, le roi et son fils vont étendre leur territoire pour former le vaste empire de Charlemagne.

Vers le milieu du IX^e siècle, suite au morcellement du pouvoir et des territoires en raison des successions (Traité de Verdun en 843), une grande partie du sud de l'actuelle Belgique passe sous domination germanique. C'est à cette époque que le système féodal* se met en place : l'empereur est au sommet d'une pyramide. En dessous de lui, les princes féodaux dirigent des territoires qui leur ont été concédés tout en promettant obéissance à l'empereur. À leur tour, ces seigneurs* offrent un fief (une terre) et la protection à des vassaux qui leur assurent conseil et aide.

La société s'articule autour de trois ordres : ceux qui travaillent ou *laboratores* (les paysans, artisans...) c'est-à-dire l'immense majorité de la population ; ceux qui prient ou *oratores* (moines* et prêtres) et ceux qui combattent ou *milités* (dont les chevaliers*, c'est-à-dire 1 à 2% de la population).

Souvent considérée comme une période sombre de l'Histoire, le Moyen Âge ne peut se résumer aux guerres, épidémies, disettes, croisades et invasions. En effet, durant 1000 ans, se succèdent des périodes de bouillonnement intellectuel et artistique, avec l'apparition des universités, l'édification de remarquables cathédrales, de nombreuses inventions, notamment dans le domaine agricole, la naissance du « capitalisme », les contacts avec l'Orient et la redécouverte des auteurs classiques.

QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT



Les principautés du XII^{ème} siècle et les châteaux ou comtés de Namur au XIV^{ème} siècle
 © MPMM - Infographie PHI

c. Le château fort

Tout comme la cathédrale ou l'abbaye*, le château fort fait partie du mythe médiéval. Qui n'a rêvé d'une princesse en son donjon*, libérée par un courageux chevalier* en armure ? Pourtant, du château idéal aux réalités du Moyen Âge, il y a autant d'écart qu'entre un épisode de «Desperate Housewives» et la vie réelle d'une ménagère américaine au XXI^e siècle.

Certes, le château est souvent la maison d'un dirigeant, qui s'y met à l'abri avec ses proches et ses biens. Le caractère militaire et la démonstration de puissance sont inhérents au château fort. Mais d'autres fonctions sont aussi attachées au bâtiment : refuge pour les populations environnantes, relais sur les routes des voyageurs importants, centre administratif pour un territoire défini, pièce sur l'échiquier politique d'un suzerain* plus important... Au point que, parfois, certaines de ces fonctions secondaires supplantent les autres. À Crèvecœur, par exemple,

QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

une forteresse qui dominait la Meuse et la ville de Bouvignes, il n'y avait pas de châtelain, mais un capitaine et sa troupe, surveillant le fleuve et la cité pour le comte de Namur, qui n'y réside pas. À Logne, forteresse surplombant la vallée de l'Ourthe, un châtelain lève l'impôt, poursuit et juge les criminels, non pour son compte, mais pour celui de son maître, l'abbé* de Stavelot. Autant de fonctions, autant de châteaux...

Quant à l'idéal de la vie quotidienne des maîtres des lieux, il faut rester réaliste : le confort est très relatif car la basse-cour, l'écurie, les latrines et leurs odeurs ne sont jamais très loin.

Il est une autre certitude à battre en brèche : le Moyen Âge serait le temps des châteaux forts, comme l'armure ou la joute équestre.

Or le château fort n'apparaît qu'aux X^e - XI^e siècles, somme toute bien après l'avènement du Moyen Âge. Aux alentours de l'an mil en France, un peu plus tard dans l'Empire germanique, le pouvoir des rois et des empereurs s'amenuise au profit des seigneurs* locaux. Ces derniers ne comptent plus que sur eux-mêmes pour assurer leur défense et pour profiter pleinement de cette situation. Leurs demeures, jusqu'alors peu défendues, se renforcent d'enceintes plus complexes, d'abord en bois et en terre, plus tard en pierres, et elles se dotent de l'élément le plus significatif tant militairement que symboliquement : le donjon*, éventuellement sur une motte* de terre, si les défenses naturelles du site viennent à manquer.

Mais là aussi, l'évolution n'est pas univoque et chaque château est unique en son genre. Le point commun reste la meilleure adaptation possible au site d'implantation, en fonction des possibilités techniques, des ambitions du propriétaire et des moyens financiers. Logne est un bon exemple : jusqu'au XV^e siècle, il consiste en une simple enceinte juchée sur une falaise abrupte. Seule une tour protège l'entrée et joue sans doute le rôle du donjon*. C'est un des plans caractéristiques qu'on rencontre dans les sites escarpés de nos régions. Arrivent des seigneurs* ambitieux et riches au début du XV^e siècle et voici la vieille forteresse parée de nouveaux organes défensifs adaptés à l'artillerie. Même le statut du château semble modifié : occupé par un capitaine et des mercenaires, il témoigne de la lente évolution de l'art de la guerre, qui écarte chevaliers* et contingents féodaux au profit des troupes permanentes de soldats professionnels, généralement au service des rois et des empereurs.

C'est le moment où, face à ces armées de métier et aux canons toujours plus puissants, la plupart des châteaux perdent toute valeur militaire ou sont détruits, comme Logne en 1521 et Crèvecœur en 1554.

d. Le monastère

Au Moyen Âge, l'Église occupe une place centrale dans la société puisque celle-ci se définit avant tout comme chrétienne. L'Église rythme ainsi les différentes heures de la journée, la semaine et le calendrier, ainsi que les grandes étapes de la vie (naissance, mariage, mort).

L'Église se compose du clergé séculier et du clergé régulier. Le premier comprend les évêques, les curés et tous ceux qui prêchent auprès des paroissiens. Le second regroupe les religieux vivant en marge du monde et obéissant à une règle.

La règle la plus suivie par les moines* et moniales a longtemps été la Règle de saint Benoît* (VI^e siècle). Elle prône une vie de silence en autarcie et en communauté sous la direction d'un abbé*. Elle se caractérise par un équilibre entre la prière et le travail.

Afin de vivre au mieux cet idéal, un monastère est généralement entouré d'un mur d'enceinte, et comprend tous les bâtiments nécessaires à la vie commune.

Le travail des moines* consiste notamment en la copie manuscrite de livres. Cette activité restera la spécialité des monastères avant le développement des villes et des universités.

QUELQUES REPERES POUR L'ENSEIGNANT

Une autre mission des moines* est d'aider les pauvres des environs en leur donnant les surplus de nourriture, de vêtements et de matériel. Ils ont également le devoir d'accueillir les hôtes de passage.

Mises à part quelques fondations précoces comme les Bénédictins* de Stavelot dès le VII^e siècle, c'est à partir du XII^e siècle que les fondations des monastères se développent dans nos régions. L'époque est marquée en effet par l'apparition de nouveaux ordres religieux empreints d'un idéal de dépouillement. L'abbaye* de Villers naît dans ce contexte.

Ce mouvement se poursuivra au XIII^e siècle avec les ordres mendiants, Franciscains et Dominicains essentiellement, qui se posent en rupture avec le modèle d'une société marchande alors en pleine expansion.

e. La ville médiévale

Du V^e au IX^e siècle environ, les villes d'origine romaine maintiennent leur rôle économique, politique et artisanal. En parallèle, d'autres bourgs se développent progressivement autour d'abbayes* ou de sites fortifiés.

À la charnière des X^e et XI^e siècles, apparaissent les villes neuves souvent situées le long d'un fleuve ou d'un axe commercial important. Le commerce des surplus provenant des campagnes voisines ainsi que le développement de l'artisanat au sein des villes permettent la croissance démographique et l'évolution urbaine.

La ville regroupe aussi des fonctions défensives avec ses fortifications et ses portes. La dimension politique et administrative dépend du seigneur*, et l'aspect religieux est aux mains de l'Église.

La place du marché est le cœur de la ville où convergent commerçants, artisans et marchands. Les rues y sont étroites, sales et encombrées. Les maisons à colombages sont construites en encorbellement*, ce qui rétrécit encore l'espace entre les bâtisses à l'étage. Le risque d'incendie est donc très important et redouté.

Ce qui différencie la ville du monde rural, c'est le sentiment d'appartenance à une communauté et le désir d'échapper, toujours davantage, à l'autorité seigneuriale. Les habitants des bourgs, les bourgeois*, s'associent pour conquérir des privilèges : le droit de se réunir, de délibérer et de juger. Ces nouvelles franchises sont consignées dans des chartes. Elles permettent notamment aux marchands d'être dispensés partiellement des obligations dues au seigneur* et d'exercer leurs activités commerciales en toute sécurité. Le pouvoir politique passe alors aux mains d'un bourgmestre et des échevins qui jouissent d'une grande liberté d'action et d'une réelle autonomie militaire.

Construite dès le XII^e siècle par le comte de Namur, Bouvignes reçoit en 1213 les mêmes franchises que Namur. Elle a notamment le droit de battre monnaie. Guillaume I^{er}, comte de Namur est le seul à frapper monnaie à Bouvignes au XIV^e siècle.

Comme bien des agglomérations médiévales, la cité se développe au pied de son église et de son château. Mais surtout, c'est un exemple type de ville neuve de plan géométrique. Blottie entre falaise et fleuve, son tracé n'a pu se concevoir que tout en longueur, sur une étroite bande de terre. Ceci lui confère un plan dit en « échelle ». Deux rues parallèles épousent le relief, elles sont reliées à angle droit par une quinzaine de ruelles étroites.

Bouvignes est dominée par la forteresse de Crèvecœur, construite vers 1320 pour répondre aux attaques dinantaises lancées depuis la tour Montorgueil, située sur l'autre rive de la Meuse. Cette forteresse a assuré un rôle défensif dans les nombreuses luttes entre les cités rivales.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Enseignement fondamental

Matière	Compétences	Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe
Éducation artistique	Ouverture au monde sonore et visuel pour percevoir, s'approprier des langages et s'exprimer.	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des formes, des couleurs et des techniques nouvelles, se questionner sur le lien entre fonction et forme d'un objet, les raisons qui ont poussé l'artiste ou l'artisan à choisir telle ou telle voie.
	Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.	<ul style="list-style-type: none"> • Tirer parti des rencontres esthétiques : réaliser au musée, sur le site ou en classe un objet tridimensionnel à partir d'un souvenir de la visite au musée/site, d'une photographie, d'un croquis pris sur place...
	Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.	<ul style="list-style-type: none"> • Observer les œuvres et objets présentés au musée ou au cours de la visite du site et les replacer dans leur contexte historique.
Éveil historique	Utiliser des repères temporels, des représentations du temps pour se situer et situer des faits dans le temps.	<ul style="list-style-type: none"> • En observant ces objets, retrouver quel était leur usage et les mettre en parallèle avec les objets qui forment notre quotidien.
		<ul style="list-style-type: none"> • Replacer sur la ligne du temps différents objets découverts en cours de visites, situer dans le temps les grands événements de la société médiévale. Comparer les données avec ce qui se déroule au même moment ailleurs dans le monde. Apprendre à relativiser les grands repères chronologiques du Moyen Âge et à introduire la notion d'évolution dans le temps (évolution des modes de vie, des techniques de construction, de défense...).
		<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à relativiser les grands repères chronologiques du Moyen Âge et à introduire la notion d'évolution dans le temps (évolution des modes de vie, des techniques de construction, de défense...).

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Matière

Compétences

Exemples d'exploitation au cours de la
visite
et/ou en classe

Éveil
scientifique

Découvrir le mode de vie des gens à une époque déterminée.

Exploiter les médias.

Lire une trace du passé.

Les relations êtres vivants/milieu.
Relations alimentaires.

Les hommes et l'environnement.

- Aborder le thème des incursions franques et le début du Moyen Âge.

- Découvrir, par le biais d'objets exposés, par des fac-similés, qui étaient nos ancêtres et comment s'est formée la société médiévale. Se rendre compte, grâce aux objets présentés, du mélange des cultures qui s'est opéré tout au long du Moyen Âge.

- Comment vivait-on dans nos régions au Moyen Âge, comment mangeait-on, comment s'habillait-on, qu'est-ce qu'être enfant au Moyen Âge, que cultivait-on, comment construisait-on, comment vivait-on dans une abbaye, dans une ville, dans un château fort ? ...

- Par le biais de film, BD, Internet ... Distinguer la réalité de la fiction (les dessins animés ou les films mettant en scène des événements ou des personnages médiévaux ne sont pas toujours corrects).

- Distinguer un document original d'un document reconstitué.

- Comprendre des traces du passé : traces écrites et matérielles, archives, documents anciens, vestiges et objets archéologiques, sources iconographiques...

- Évoquer l'alimentation, les saveurs et les odeurs de l'époque médiévale : travailler l'odorat, reconnaître les odeurs habituelles ou non, établir des relations entre images, souvenirs et odeurs, identification d'une senteur sans l'aide d'autres sens.

- Appréhender un site physiquement et voir les objets du musée, ou refaire les gestes du quotidien, c'est entrer dans un nouveau monde et l'explorer sous différents angles.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Matière	Compétences	Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe
Langue française	<p>Lire</p> <p>Gérer la compréhension du document.</p> <p>Percevoir le sens global.</p> <p>Écrire. Élaborer des contenus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer un dossier de lecture sur le thème de la vie quotidienne au Moyen Âge. Comparer les différentes phases du Moyen Âge (Mérovingiens, Carolingiens...) proches et pourtant si différentes. • Rassembler de la documentation en vue de faire un exposé sur un thème choisi : la vie quotidienne, l'alimentation, le vêtement, la religion... au Moyen Âge. • Découvrir les origines médiévales et l'héritage de notre langue française à travers des expressions léguées par le Moyen Âge. • Rédiger le compte-rendu de la visite du musée ou savoir raconter à une autre classe ce qui a été vu. • Raconter par écrit un récit, une légende, un épisode historique évoqués lors de la visite. • Choisir un objet et le faire parler, raconter son histoire passée et présente. • Utiliser la corde à 13 nœuds.
Mathématiques	Comparer et mesurer.	

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Enseignement secondaire

Matière

Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe

Éducation artistique

- Acquérir des repères culturels.
- Situer une œuvre ou un objet dans son contexte historique et culturel.
- Mettre en relation la pratique artistique avec des œuvres et des techniques anciennes (céramique/métal/verre/bois/pierre/cuir...).
- Inscrire des œuvres dans un contexte historique et social (témoins des échanges de techniques, échanges commerciaux, savoir-faire...).
- Nourrir sa pratique artistique par le contact direct avec des objets lors d'une visite ou avec la réalisation d'objets artisanaux.
- Communiquer en utilisant le vocabulaire adéquat.
- Découvrir dans différentes productions des matières et des techniques utilisées : terre, métal (dinanderie), verre, bois, pierre...

Étude du milieu

- Au départ d'un milieu donné actuel, formuler une question pertinente qui met en évidence l'influence de l'espace et/ou du temps sur la vie de l'homme dans ce milieu : quelles sont les traces laissées par les hommes du Moyen Âge? Apporter des éléments de réponses par la recherche documentaire et/ou la visite du musée/site.

Français

- Prendre des notes et les organiser en vue de reproduire l'essentiel d'un discours oral.
- Apprendre à décoder une question, à synthétiser la demande et à y répondre (utilisation de questionnaires lors de visites guidées).
- Apprendre à s'exprimer en public de manière appropriée, attendre son tour de parole et respecter le temps imparti.
- Activer des connaissances antérieures ou apprises en classe pour les restituer lors d'une visite guidée au musée.
- Retrouver l'étymologie et l'origine de certaines expressions héritées du Moyen Âge.

Géographie

- Comment nos régions étaient-elles organisées à l'époque médiévale.
- Que sont devenus les lieux de vie médiévaux ? Quelles sont les traces de l'occupation médiévale dans notre paysage, dans la toponymie ?

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Matière

Exemples d'exploitation au cours de la visite et/ou en classe

Histoire

Exploitation de cartes et ligne du temps

- Situer les différentes périodes du Moyen Âge sur une ligne du temps.
- La condition et le statut des différentes classes sociales au Moyen Âge et comparaison avec d'autres sociétés actuelles.
- Passage des religions polythéistes aux religions monothéistes, apparition et développement du christianisme en tant que vecteur de civilisation.

Latin

- Origine et développement des abbayes, des châteaux forts et des villes.
- Choix de textes dans les manuscrits médiévaux (chroniques, chartes, lettres...).
- Découverte de l'épigraphie : traduction de certaines inscriptions (monuments funéraires...).
- Replacer le latin dans le contexte de l'histoire des écritures.

Religion et morale

- Découverte des différents modes de pensée et des différentes croyances.
- Le polythéisme et le syncrétisme religieux.
- Prise de conscience de l'importance de la religion dans la société médiévale.

Mathématique

- Effectuer le mesurage et exprimer le résultat (longueur, aire, surface...) en utilisant les unités de mesures médiévales (coudées, toise, pieds, corde à 13 nœuds). Fabriquer ses propres outils de mesure, prendre des mesures au moyen de cette corde et transposer en mesure métrique.

Les activités-jeux sont classées par ordre de difficulté, à réaliser avant ou après une visite/découverte.

Objectifs des activités proposées :

- faire émerger les représentations du Moyen Âge
- mettre le Moyen Âge en contexte
- se familiariser avec le vocabulaire du Moyen Âge
- apprendre à observer
- exercer son esprit critique
- restituer le vocabulaire appris lors de la visite
- consolider les acquis de la visite
- se situer dans le temps
- découvrir le Moyen Âge et comparer cette époque à la nôtre

a. Activités à faire avant la visite

1. Dessine-moi...

Dessine un personnage du Moyen Âge.



2. Cinq mots

Cite 5 mots qui évoquent pour toi le Moyen Âge.

1.
2.
3.
4.
5.

3. Jeu de vocabulaire

Entoure la bonne définition

Le siège d'un château, c'est

le trône du seigneur - l'attaque du château fort - le temps de paix

Le seigneur, c'est

le chef cuisinier - le propriétaire noble du château - le curé de village

La châtelaine, c'est

l'épouse du seigneur - la dame qui travaille la laine - une sorcière vivant au château

Le chevalier, c'est

le petit du cheval - celui qui s'occupe des chevaux - un combattant d'origine noble

Le logis seigneurial, c'est

la prison pour enfermer les seigneurs - la maison du seigneur - l'hôtel 5 étoiles du Moyen Âge

Le mâchicoulis, c'est

un dessert à mâcher - un trou pour jeter des projectiles - un coulis à déverser sur les ennemis

Le trébuchet, c'est

une technique de croche-pied - une arme de guerre du Moyen Âge - un tabouret à trois pieds

Les latrines, ce sont

les trous d'aération des toilettes - des entrées secrètes - les toilettes du Moyen Âge

La herse, c'est

la machine pour remonter l'eau du puits - la grille fermant l'entrée d'une fortification - le fer de lance

La barbacane, c'est

l'arme de jet propulsant des flèches - le logis des soldats - l'entrée fortifiée d'un château

La casemate, c'est

la cave à munitions - la caserne pour les soldats - un abri souterrain à l'épreuve des tirs ennemis

La poterne, c'est

une entrée secondaire - un poteau pour pendre les prisonniers - un pot pour préparer la porée

Le créneau, c'est

un juron médiéval - une ouverture faite sur le haut de la muraille - un vin épicé du Moyen Âge

3. Jeu de vocabulaire

Retrouve les 16 mots qui se sont cachés dans cette grille.
Attention, ils se sont mis dans tous les sens!

ABBAYE* | ARTISAN | ARCHERS | BLASON | BOURGEOIS* | CHATEAU FORT | CHEVALIER* | DONJON* | EPEE |
HEAUME | MARCHE | MOINE* | NOBLE | REMPARTS | SEIGNEUR* | VILLE

A	R	C	H	E	R	S	M	F	E	J	S	I	A	U
I	R	E	M	E	L	R	E	A	U	B	V	M	O	D
R	D	T	I	D	G	O	N	H	J	I	S	R	U	O
M	E	U	I	F	T	P	A	B	L	A	S	O	N	F
A	F	R	I	S	O	L	E	L	U	B	M	I	V	Z
Y	H	O	C	H	A	T	E	A	U	F	O	R	T	A
S	E	U	H	J	I	N	O	B	L	E	I	R	V	B
A	A	R	E	P	M	D	E	B	H	L	N	E	S	I
V	U	I	V	O	P	F	J	A	M	I	E	F	K	J
I	M	M	A	R	C	H	E	Y	D	R	X	H	I	T
L	E	U	L	R	I	N	S	E	I	G	N	E	U	R
A	F	R	I	G	H	L	V	E	I	M	O	N	A	S
R	E	P	E	E	Z	D	O	N	J	O	N	V	N	E
I	P	V	R	E	M	P	A	R	T	S	E	O	C	D
M	D	B	O	U	R	G	E	O	I	S	A	S	O	M

4. Gare aux anachronismes

Barre les 12 objets qui n'ont pas leur place dans la grande salle d'un château fort. Les objets en double comptent pour un.



5. Le jeu des 8 erreurs

Voici un dessin d'une ambiance de ville. Peux-tu y retrouver les 8 erreurs ?

Observe les maisons à encorbellement*, la construction à pans de bois, l'étroitesse des rues, la présence d'un cochon (l'hygiène).



6. Exercice monétaire

Compare cette monnaie médiévale avec une pièce de deux euros.



Gros d'argent de Bouvignes, reproduction Maggy Destrée © MPMM

Le droit (face)

Le revers (pile)

Décris et compare ces deux pièces

	Le droit		Le revers	
	Gros	€	Gros	€
Le dessin				
L'inscription				
Les chiffres				

À ton avis comment pouvait-on déterminer la valeur de la monnaie au Moyen Âge ?

7. Expression monétaire (faire découvrir l'origine de certaines expressions monétaires)

Notre langue utilise de nombreuses expressions en lien avec l'argent, en se référant parfois à des monnaies qui n'existent plus.

Associe chaque formule avec la bonne définition, puis avec le bon dessin.

1. L'expression vient de l'empereur romain Vespasien qui avait frappé d'un impôt la collecte d'urine. Celle-ci avait une valeur marchande, on l'utilisait pour la teinture.

2. Objet qui servait autrefois à calculer et qui ressemblait à la monnaie en cours, mais réalisé dans un métal pauvre. Cette similitude était source de confusion pour la population.

3. Ancienne monnaie en cuivre de nos régions, l'expression qui l'emploie désigne plutôt quelqu'un de riches.

Il a bramin des liards

Payer cash

Monnaie sonnante et trébuchante

Faux-jeton

L'argent n'a pas d'odeur

Pile ou face

4. Jeu où on jette une monnaie en l'air, pour un pari ou pour prendre une décision au gré du hasard, en fonction du côté qui tombe sur le sol.

5. Cette expression peut venir du nom d'une monnaie chinoise ou plus directement, du terme anglais pour caisse. Elle signifie payer en argent liquide.

6. L'expression se réfère à la composition des pièces. Celles qui ne contiennent aucun mauvais métal tintent de façon reconnaissable à une oreille avertie.

b. Activités à faire après la visite

1. Colonnes à relier

Relie chaque personnage à son activité et à son lieu de vie.

Personnages	Activités	Lieux
Moine	Travail manuel	Ville
Paysan	Copie de manuscrits	Sur les terres d'un seigneur
Seigneur	Marchand	Monastère
Bourgeois	Assure la protection de la population	Château

2. Texte à compléter

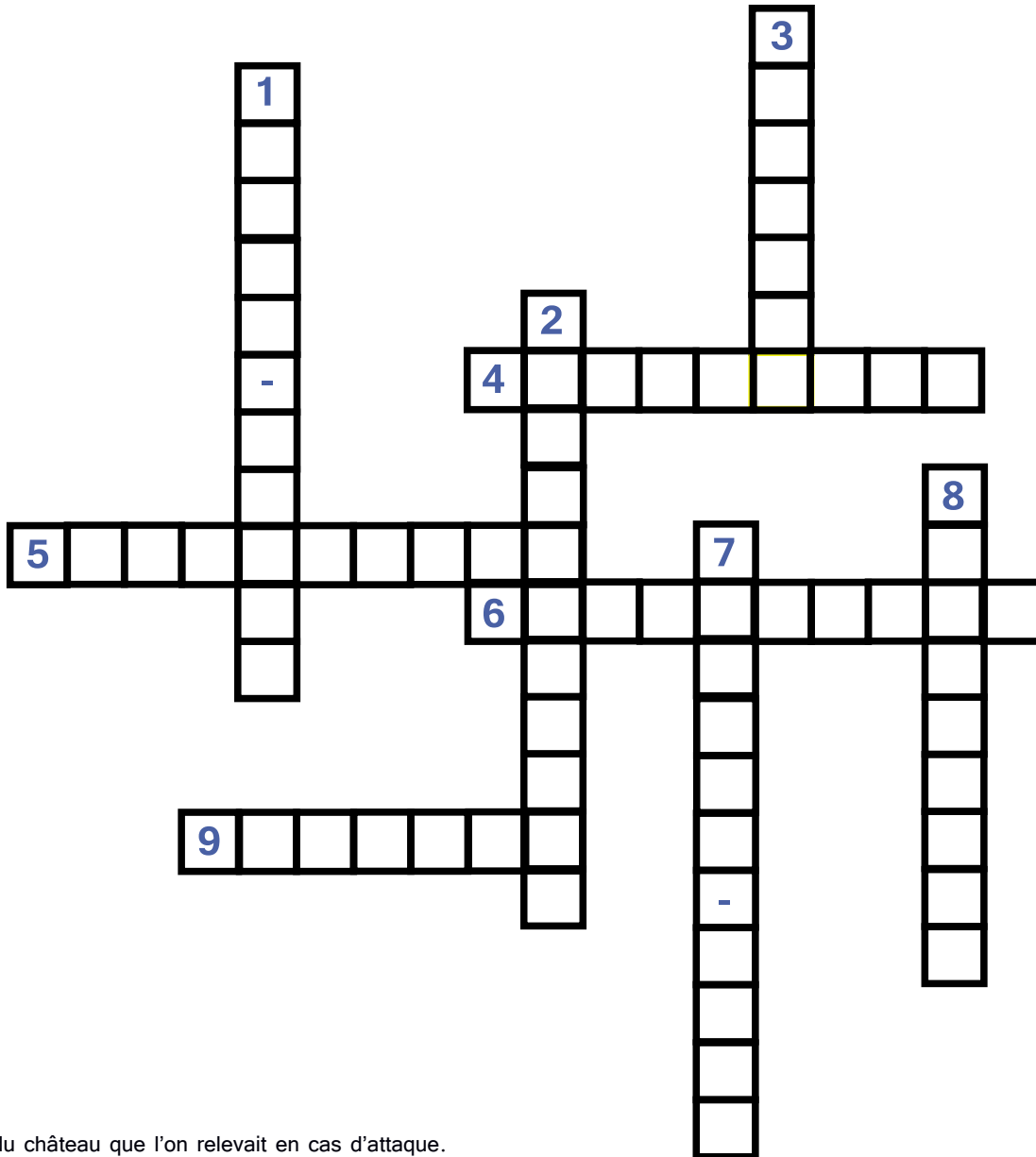
La ville est entourée de Les villes sont souvent situées dans des endroits stratégiques le long d'un cours..... et d'un commerciales Certaines villes ont un plan.....

Les maisons dites à colombages sont construites en et en Les rues sont et sales.

Les deux principales activités en ville sont l'..... et le

Choix de mots : carrefour de routes - remparts - d'eau navigable - artisanat - torchis - étroites - commerce - géométrique - bois

3. Mots fléchés



- 1- Pont du château que l'on relevait en cas d'attaque.
- 2- Fente par laquelle l'archer tirait à l'arc.
- 3- Tour fortifiée où résidait un seigneur.
- 4- Période historique pendant laquelle les châteaux forts ont été construits.
- 5- Guerrier d'origine noble.
- 6- Arme de jet inventée au Moyen Âge.
- 7- Partie du château destinée, entre autres, aux écuries et aux étables.
- 8- Personne noble possédant un château.
- 9- Apprenti chevalier.

4. Vrai ou Faux?

Avec tout ce que tu as appris sur la vie des moines, essaie de dire si les phrases suivantes sont vraies ou fausses.

Les moines* vivent dans un château.

Vrai

Faux

La règle de saint Benoît* est suivie dans presque tous les monastères.

Vrai

Faux

Les moines* et les convers* vivent dans des pièces séparées.

Vrai

Faux

Les moines* vont acheter leur nourriture en ville.

Vrai

Faux

La copie et l'enluminure de livres manuscrits est une des spécialités des monastères.

Vrai

Faux

Les moines* sont tous évêques.

Vrai

Faux

Les moines* peuvent manger du bœuf et du porc.

Vrai

Faux

La prière est l'activité principale du moine*.

Vrai

Faux

Quand ils sont malades, les moines* se soignent avec des plantes cultivées dans leur jardin.

Vrai

Faux

L'église est le plus grand bâtiment de l'abbaye*.

Vrai

Faux

L'Abbaye* de Villers est la seule abbaye* de Belgique.

Vrai

Faux

5. Qui est le moine ? Qui est l'abbé ?

Voici le dessin d'un moine* et d'un abbé*. Complète tout d'abord le texte à trous ci-dessous. Qui est le moine* ? Qui est l'abbé* ?

Mots à placer: mitre - chape - coule* bénédicte* - crosse

À l'abbaye*, les moines* bénédictins* portaient une _____ et étaient tonsurés c'est-à-dire qu'ils étaient rasés au sommet du crâne. Pendant les cérémonies, l'abbé* était vêtu d'un vêtement plus précieux qu'on appelle une _____. Il était coiffé d'une _____ et portait une _____.

Dessin 1



© ETC - Abbaye de Stavelot

Je suis un

Dessin 2



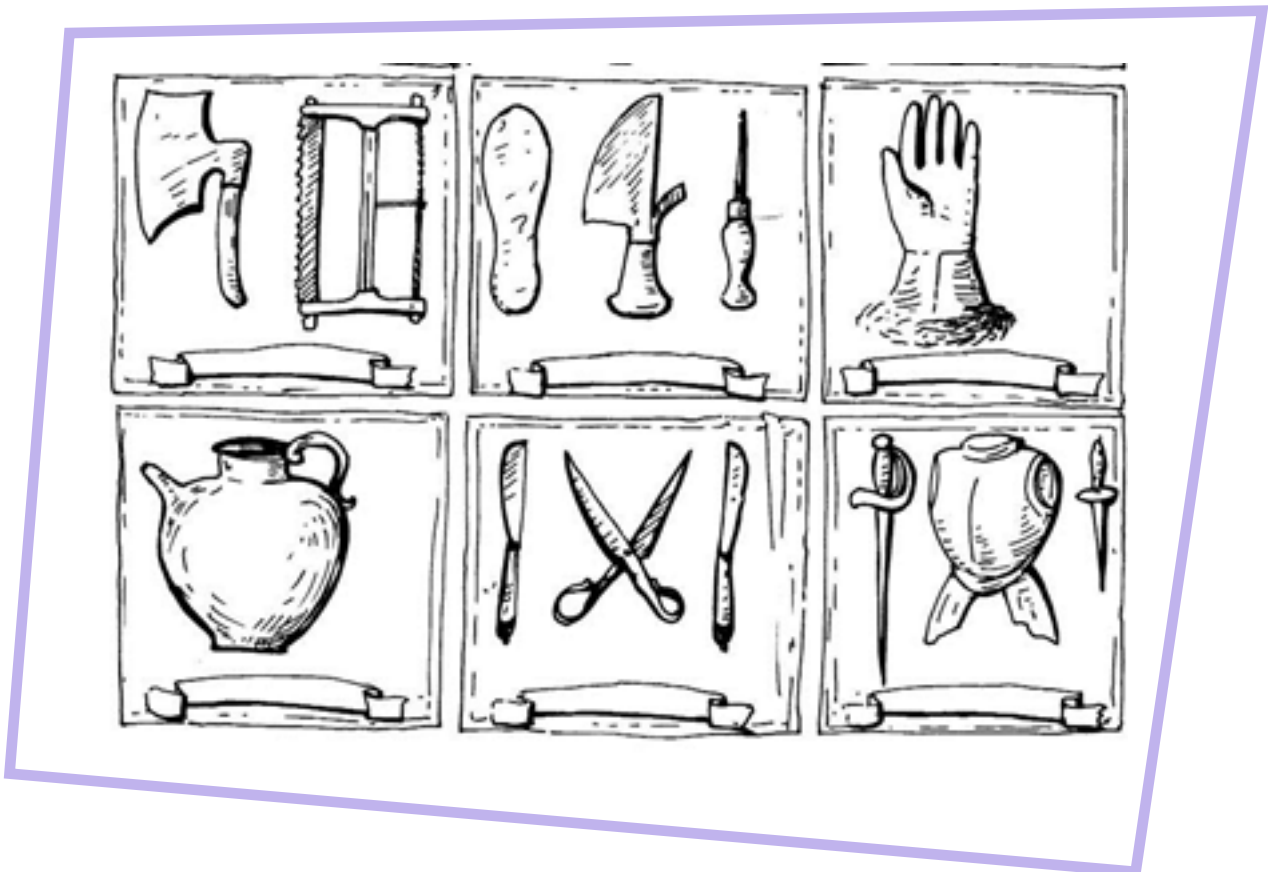
© ETC - Abbaye de Stavelot

Je suis un

6. Les différents métiers

Les différents métiers au Moyen Âge se regroupaient en corporations.

Grâce à ces enseignes, identifie les différents métiers : le coiffeur, le gantier, le cordonnier, l'armurier, le menuisier, le potier.



7. Une tombe mérovingienne

Observe: s'agit-il d'un homme ou d'une femme ? Justifie ta réponse.



Justificatif:

8. Les Mérovingiens

Relie chaque photo au rite funéraire correspondant.



● Les morts étaient enterrés avec des objets.



● La ceinture du mort était déposée à côté de lui.



● Les morts étaient inhumés habillés.



● On plaçait une obole à Charon* dans la bouche du mort.



● Les morts étaient enterrés avec une offrande alimentaire.

CORRECTIONS

a. Activités à faire avant la visite

3. Jeu de vocabulaire

Le siège d'un château, c'est : l'attaque du château fort.

Le seigneur, c'est : le propriétaire noble du château.

La châtelaine, c'est : l'épouse du seigneur.

Le chevalier, c'est : un combattant d'origine noble.

Le logis seigneurial, c'est : la maison du seigneur.

Le mâchicoulis, c'est : un trou pour jeter des projectiles.

Le trébuchet, c'est : une arme de guerre du Moyen Âge.

Les latrines, ce sont : les toilettes du Moyen Âge.

La herse, c'est : la grille fermant l'entrée d'une fortification.

La barbacane, c'est : l'entrée fortifiée d'un château.

La casemate, c'est : un abri souterrain à l'épreuve des tirs ennemis.

La poterne, c'est : une entrée secondaire.

Le créneau, c'est : une ouverture faite sur le haut de la muraille.

A	R	C	H	E	R	S	M	F	E	J	S	I	A	U
I	R	E	M	E	L	R	E	A	U	B	V	M	O	D
R	D	T	I	D	G	O	N	H	J	I	S	R	U	O
M	E	U	I	F	T	P	A	B	L	A	S	O	N	F
A	F	R	I	S	O	L	E	L	U	B	M	I	V	Z
Y	H	O	C	H	A	T	E	A	U	F	O	R	T	A
S	E	U	H	J	I	N	O	B	L	E	I	R	V	B
A	A	R	E	P	M	D	E	B	H	L	N	E	S	I
V	U	I	V	O	P	F	J	A	M	I	E	F	K	J
I	M	M	A	R	C	H	E	Y	D	R	X	H	I	T
L	E	U	L	R	I	N	S	E	I	G	N	E	U	R
A	F	R	I	G	H	L	V	E	I	M	O	N	A	S
R	E	P	E	E	Z	D	O	N	J	O	N	V	N	E
I	P	V	R	E	M	P	A	R	T	S	E	O	C	D
M	D	B	O	U	R	G	E	O	I	S	A	S	O	M

CORRECTIONS

4. Gare aux anachronismes



Les horloges, les appareils électriques et les prises de courant n'existent pas au Moyen Âge.

Le parapluie ne fait son apparition dans nos régions que bien plus tard.

La fourchette n'existe pas car on mange avec ses doigts.

Les serviettes n'existent pas, on s'essuie sur la nappe.

L'usage de cales est également anachronique.

Les bouteilles ne sont pas utilisées au Moyen Âge.

La pomme de terre, l'ananas et le tabac proviennent d'Amérique. Leur usage se répand aux Temps Modernes.

La banane est méconnue dans nos régions, bien qu'elle soit amenée en Espagne par les Arabes au VII^e siècle.

5. Le jeu des 8 erreurs



CORRECTIONS

6. Exercice monétaire

	Le droit		Le revers	
	Gros	€	Gros	€
Le dessin	Lion	Roi ou...	Croix	Carte d'europe
L'inscription	Moneta bovinas	Guillem comes	Euro
Les chiffres	////////	20...	////////	2

En conclusion :

Les monnaies médiévales n'ont ni date ni valeur.

Elle porte le nom de la personne régnante sous laquelle la pièce est frappée ce qui permet de donner une date approximative.

La valeur est dictée selon le métal employé (or, argent, cuivre...) ainsi que le poids de la pièce. Celle-ci est pesée dans une petite balance appelée trébuchet*. D'où l'expression « payer en monnaie sonnante et trébuchante ». La pièce doit subir 2 épreuves :

- d'une part, on la fait tomber par terre : si elle tinte clairement, c'est qu'elle ne contient que du bon métal (par exemple de l'or), sans ajout d'un métal moins onéreux (par exemple du plomb).
- d'autre part, la pièce passe également l'épreuve du trébuchet* : son poids doit correspondre au poids officiel.

7. Expression monétaire

Il a bramin des liards	3	Payer cash	5	Monnaie sonnante et trébuchante	6
Faux-jeton	2	L'argent n'a pas d'odeur	1	Pile ou face	4

CORRECTIONS

b. Activités à faire après la visite

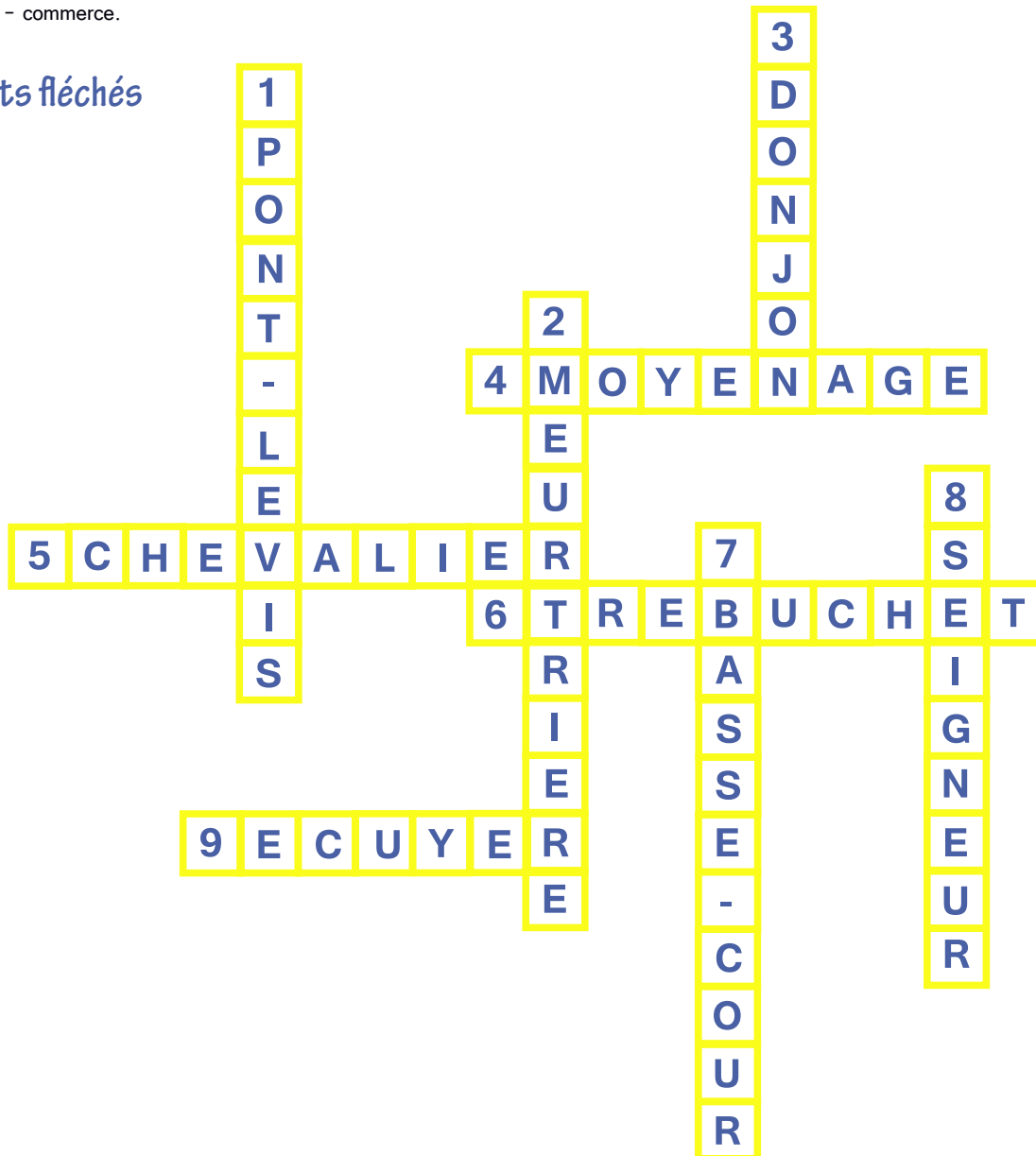
1. Colonnes à relier

Moine - Copie de manuscrits - Monastère
 Paysan - Travail manuel - Sur les terres d'un seigneur
 Seigneur - Assure la protection de la population - Château
 Bourgeois - Marchand- Ville

2. Texte à compléter

Remparts - d'eau navigable - carrefour de routes - géométrique.
 bois - torchis - étroites
 l'artisanat - commerce.

3. Mots fléchés



CORRECTIONS

4. Vrai ou Faux?

1. Faux ; 2. Vrai ; 3. Vrai ; 4. Faux ; 5. Vrai ; 6. Faux ; 7. Faux ; 8. Vrai ; 9. vrai ; 10. Vrai ; 11. Faux.

5. Qui est le moine? Qui est l'abbé?

À l'abbaye*, les moines* bénédictins* étaient vêtus d'une COULE* BENEDICTINE* et étaient tonsurés c'est-à-dire qu'ils étaient rasés au sommet du crâne. Pendant les cérémonies, l'abbé* était vêtu d'un vêtement plus précieux qu'on appelle une CHAPE. Il était coiffé d'une MITRE et portait une CROSSE.

Dessin 1: le Moine - Dessin 2: l'abbé

6. Les différents métiers

De gauche à droite et de haut en bas :
Menuisier, cordonnier, gantier, potier, coiffeur et armurier

7. Une tombe mérovingienne

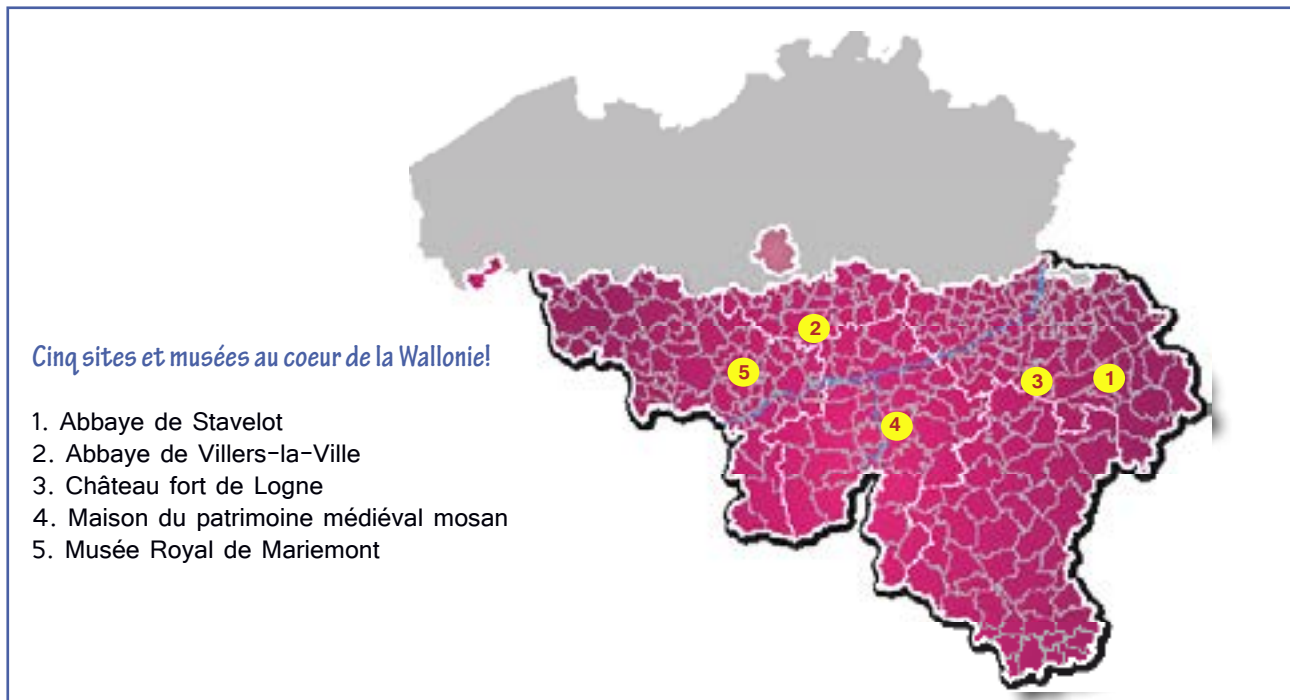
Il s'agit d'un homme car il ne possède pas de bijoux et est enterré avec une hache. La vaisselle indique qu'il y a eu une offrande alimentaire*.

8. Les mérovingiens

- Les morts étaient enterrés avec des objets.
- La ceinture du mort était déposée à côté de lui.
- Les morts étaient inhumés habillés.
- On plaçait une obole à Charon* dans la bouche du mort.
- Les morts étaient enterrés avec une offrande alimentaire.

VISITES - DÉCOUVERTES

Qui sommes-nous? En quoi pouvons-nous vous aider?



Cinq sites et musées, autant d'aspects du Moyen Âge

Les animateurs regorgent de créativité pour vous faire vivre le patrimoine. Ils ne vous dévoilent ici qu'une partie des activités/visites à réaliser dans leurs murs. Ces propositions ne sont généralement pas figées et peuvent s'adapter à vos demandes et besoins. Que vous souhaitiez découvrir l'archéologie de manière générale, pour un thème précis, dans le cadre d'un projet ou simplement d'un cours, n'hésitez jamais à interpeler les équipes d'animation. Ecoles et musées/lieux patrimonial rencontrent des objectifs complémentaires, des partenariats sont possibles !

Au château de Logne...



Le château de Logne, construit au sommet d'une falaise, est un refuge idéal depuis la nuit des temps... La découverte de quelques silex préhistoriques en témoigne: l'histoire de Logne est très ancienne.

Au V^e siècle, le site participe à la défense du territoire romain face aux incursions des peuples germaniques. Au IX^e siècle, il sert d'abri aux moines de l'Abbaye* de Stavelot en fuite devant les Normands. Par la suite, il devient le centre d'un domaine dépendant de l'abbaye, puis tombe aux mains de seigneurs* brigands, les la Marck, mieux connus sous le surnom de «Sangliers des Ardennes». Il est finalement bombardé et détruit sur ordre de Charles Quint en 1521.

Aujourd'hui, outre le château fort, ses souterrains et son espace médiéval, le site offre aussi un musée et une chapelle romane.

VISITES - DÉCOUVERTES

Animations proposées :



Le château fort qui défia Charles Quint (Château fort de Logne)

Nous vous emmenons à la découverte du repaire des «Sangliers des Ardennes», le château qui défia l'empereur Charles Quint.

Nous apprendrons l'art de la guerre au Moyen Âge et son évolution avec l'apparition des armes de siège et des canons. Nous étudierons comment fonctionnait un trébuchet* et nous actionnerons l'une de ces pierres.

Nous plongerons aussi dans la vie quotidienne des mercenaires du château. Nous emprunterons les souterrains et découvrirons la légende de la Gatte d'Or.

Au terme de la visite, les mots : meurtrière, haute cour, latrines, chevalier*, seigneur*, donjon*, et bien d'autres, n'auront plus de secrets pour vous.

Ensuite, nous partirons à la recherche du trésor du château fort. En équipes, les enfants devront résoudre des énigmes et se repérer sur le site, un moyen ludique de se rappeler la visite.

Vous pourrez compléter l'activité par une incursion au musée et vous découvrirez les objets de la vie quotidienne trouvés dans le fond du puits du château fort.

Saveurs et gastronomie médiévale (Château fort de Logne)

Comment vivait le seigneur* de Logne? Comment recevait-il ses invités? Qui s'occupait du banquet? Que mangeait-on? Comment se tenait-on à table? Était-ce vraiment comme dans «Les Visiteurs»?

Avec Saveurs et gastronomie médiévale, nous utiliserons tous nos sens pour trouver les réponses à nos questions.

Nous découvrirons les ustensiles de cuisine, les chaudrons, la vaisselle... retrouvés dans le fond du puits. Nous pourrions nous imaginer dans la cuisine du château avec sa cheminée ou à la table du seigneur*, grâce aux reconstitutions du musée.

Et nous mettrons la main à la pâte. À l'aide de recettes authentiques, nous confectionnerons un véritable banquet médiéval avec pâtés norrois, sauce cameline et sauce verte, tourte aux pommes, nougat noir et hypocras.

Et surtout, pour mieux connaître les goûts des gens du Moyen Âge, nous dégusterons !

Alors, à vos papilles ! Partons à la découverte du Moyen Âge !



Les Barbares chez nous (période mérovingienne)



Bienvenue chez nous, au temps des Mérovingiens*. L'Empire romain est toujours là, mais le Moyen Âge pointe déjà le bout de son nez. Durant cette époque charnière, des Francs se sont installés à Vieuxville. Ils y ont vécu et y sont morts. 1500 ans plus tard, nous avons retrouvé leurs traces... Un petit voyage à travers leurs rites et coutumes les fera revivre. Et puis, nous jouerons à «Questions pour un Barbare».

VISITES — DÉCOUVERTES

À l'Abbaye* de Stavelot...



L'Abbaye de Stavelot est un très ancien monastère bénédictin* situé à Stavelot, au cœur des Ardennes belges. Fondé en 651 par saint Remacle, l'Abbaye était associée au Monastère de Malmedy. Du VII^e siècle à la Révolution française, l'Abbaye de Stavelot fut le siège d'une principauté ecclésiastique : la principauté de Stavelot-Malmedy dirigée par le prince-abbé de Stavelot. Durant plus d'un millénaire, cette principauté a exercé son influence économique, politique, religieuse et artistique sur un vaste territoire dépassant largement les frontières de la Belgique, de la Loire à l'Empire germanique.

Aujourd'hui, l'Abbaye de Stavelot est constituée d'un site archéologique et de trois Musées (le Musée historique de la Principauté de Stavelot-Malmedy, le Musée du Circuit de Spa-Francorchamps et le Musée Guillaume

Le site archéologique met au jour les vestiges de l'église abbatiale du XI^e siècle.

Le Musée historique de la Principauté de Stavelot-Malmedy propose un voyage dans le temps, de la fondation de l'Abbaye à la Révolution française. Outre des documents iconographiques anciens, des artefacts et des œuvres d'art, le visiteur déambule dans l'ancienne église abbatiale pour ressentir l'imposante présence des murs disparus après la Révolution française, grâce aux nouvelles technologies 3D.

Animations proposées :



Mystère à l'Abbaye*, une enquête archéo-médiévale (8-15 ans)

« Mystère à l'Abbaye* » est une enquête archéo-médiévale durant laquelle les enquêteurs en herbe retracent la découverte et les procédés d'identification d'un squelette. Dans un premier temps, les élèves interrogent les spécialistes du passé (archéologues, anthropologues, scientifiques et historiens) et manipulent des traces du passé (squelette, vestiges archéologiques, gravures anciennes, lettres, plans, etc). Ils retracent l'histoire de l'Abbaye* de Stavelot et découvrent l'identité du squelette exhumé qui n'est autre que l'abbé* Wibald.

« Mystère à l'Abbaye* » est donc une activité interactive destinée à éveiller les élèves de 8 à 15 ans à la compréhension, au respect et à la sauvegarde du patrimoine. Cette visite amène les élèves à interagir entre eux et avec le guide ; à observer, décrire et manipuler des objets, des traces du passé (matérielles et écrites), des matières et des outils ; à savoir lire un plan, une carte, en utilisant la légende qui l'accompagne ; à rechercher des traces du passé, les interroger, les confronter, élaborer des hypothèses et les comparer aux recherches des archéologues et des historiens ; à imaginer des bâtiments, des événements et des personnages qui appartiennent aujourd'hui au passé ; à se constituer des repères chronologiques.

VISITES - DÉCOUVERTES

À l'Abbaye* de Villers-la-Ville...



L'Abbaye de Villers est une ancienne abbaye cistercienne* fondée en 1146. Elle est construite suivant le même schéma architectural que la plupart des abbayes cisterciennes* : à l'écart des villages, les bâtiments conventuels sont articulés autour d'un cloître, avec une nette distinction entre les espaces des moines* et des convers*.

La spécificité de Villers tient surtout dans son caractère complet. En effet, l'ensemble du complexe abbatial est conservé, ce qui en fait un des plus grands ensembles archéologiques de Belgique.

De plus, ses ruines témoignent de l'évolution des styles architecturaux dans nos régions, en particulier des styles roman, gothique et néo-classique.

Les moines occupent cette belle vallée pendant 650 ans. Leur histoire prend brusquement fin en 1796. Une fois la communauté dispersée par l'administration révolutionnaire française, l'abbaye est vendue comme bien national à un marchand de matériaux. En moins de 50 ans d'exploitation du lieu comme carrière, les bâtiments sont laissés à l'état de ruine.

Ces ruines, entourées par la forêt, offrent aujourd'hui un cadre unique pour vos sorties scolaires. Architecture, vie quotidienne, soins de santé sont autant d'aspects développés dans les visites pour une plongée au cœur du Moyen Âge.

Animations proposées :

Dans la peau d'un moine* : Une visite « jeu de rôle » (de la 4^e à la 6^e primaire)

De vigiles à complies, les élèves endossent le rôle des moines* et des convers* pour découvrir la vie des habitants de l'Abbaye*. Chanter à l'unisson, débattre au chapitre, fabriquer l'encre au scriptorium, pratiquer une saignée et manger au son de la lecture recto tono sont au programme de cette activité. Tour à tour abbé*, sacristain, lecteur, frère convers*, portier ou infirmier, les élèves apprennent la théorie par la pratique !

L'abbaye*, un lieu de vie (1^e et 2^e secondaire)

Spécialement conçue en support de votre cours d'EDM, cette visite permet aux 1^{ère} et 2^{ème} secondaires d'aborder l'abbaye* en tant que milieu de vie en communauté.

L'animateur emmène les élèves dans les bâtiments monastiques pour illustrer les différentes séquences du cours d'EDM, à savoir

- habiter/consommer/circuler
- se cultiver dans différents milieux
- produire depuis plusieurs siècles

Répartis en équipes, les élèves s'interrogent et résolvent les épreuves qui leur sont proposées par l'animateur tout au long de la visite. Quelle équipe parviendra à retrouver la phrase-mystère ?

VISITES - DÉCOUVERTES

À la MPMM à Bouvignes...



G. Focant © SPW - Patrimoine

La Maison du patrimoine médiéval mosan est abritée dans l'ancienne Maison espagnole située en plein cœur de Bouvignes, sur la place du marché.

À la fois musée et centre d'interprétation, elle permet d'appréhender le Moyen Âge en vallée mosane. La Meuse, voie de pénétration, axe commercial et espace de vie est présentée par une maquette de 5,50 m. Elle permet de mieux comprendre le choix des implantations des villes, des villages, des abbayes*... Vous y découvrez également l'évolution des châteaux, les villes nouvelles, les aspects religieux et funéraires médiévaux. Des silhouettes d'hommes et de femmes évoquent les trois classes qui

régissent la société. Des artisans présentent leur métier. Des copies de vêtements du XV^e siècle sont à la disposition des élèves.

De plus, une exposition temporaire renouvelée annuellement permet d'approfondir différents thèmes.

Animations proposées :

Découverte de la vie médiévale au gré du fleuve



G. Focant © SPW - Patrimoine



L'animation est prévue en deux temps :

- une visite découverte dans la MPMM (soit sous forme de conte pour les plus petits ou muni d'un livret pédagogique) permet à l'élève de se situer dans l'espace grâce à la maquette de la Meuse et de découvrir qui, comment, et où, l'on vivait au Moyen Âge dans une ville au bord du fleuve.

- Accompagné d'un guide et muni d'un plan et d'un rallye, la classe part à la recherche des vestiges médiévaux de Bouvignes.

À l'assaut de la forteresse de Crèvecœur

L'animation est prévue en deux temps :

- une visite découverte dans la MPMM (soit sous forme de conte pour les plus petits ou muni d'un livret pédagogique) qui permet à l'élève d'appréhender des châteaux médiévaux depuis la motte* castrale, illustrée par une maquette, jusqu'au château fort. Des armes, armures (à enfiler) et autres éléments militaires font découvrir le monde chevaleresque.

- Un parcours pédestre permet d'accéder à la fortification de Crèvecœur. D'emblée, grâce à l'observation l'élève peut comprendre le choix de l'emplacement de la forteresse : la défense, le contrôle de la Meuse et de la route qui menait à la ville. Muni d'un plan l'élève voit l'évolution de la construction et peut en déduire par le pourquoi des différents aménagements.

L'ombre d'un instant il peut se mettre dans la peau d'un maître d'œuvre : il fabrique ses propres instruments de mesure, cordes à 13 nœuds, pige... et s'applique à prendre quelques mesures.



G. Focant © SPW - Patrimoine



G. Focant © SPW - Patrimoine

VISITES - DÉCOUVERTES

Au Musée Royal de Mariemont



Le musée de Mariemont abrite aussi une collection d'objets archéologiques mérovingiens (V^{ème} siècle-milieu du VIII^{ème}) issus de découvertes et de fouilles du Hainaut.

Cet espace rassemble des armes, des bijoux, de la vaisselle et des objets déposés dans des tombes, qu'ils soient en verre, os, métal, céramique, pierre...

Ils témoignent de la vie quotidienne et du savoir faire technique et artistique des Mérovingiens. La section abrite aussi deux tombes et leur matériel tels qu'ils ont été découverts par les archéologues dans la nécropole de Ciplu. Les objets proviennent principalement

de fouilles effectuées à Trivières, Haine-Saint-Paul, Nimy... Des visites sont organisées pour les scolaires. Elles peuvent aussi prendre la forme d'un questionnaire à remplir et être suivies d'un atelier.

www.musee-mariemont.be

LEXIQUE

Petit lexique médiéval

Abbaye : bâtiment occupé par une communauté de moines comptant au moins 12 moines et dirigé par un Abbé. Peut également désigner la communauté elle-même.

Abbé, Abbesse : supérieur(e) d'une abbaye.

Basse-cour : cour généralement délimitée par l'enceinte extérieure du château qui abrite les fonctions les moins nobles de la forteresse (écuries, étables, ateliers...). On l'oppose à la haute cour, partie où se trouvent le donjon et/ou le logis seigneurial.

Bourgeois : habitant d'un bourg. À partir du XII^e siècle, ce terme désigne un membre de la ville qui jouit de privilèges accordés par le seigneur. Toutes ces personnes forment une nouvelle classe sociale : la bourgeoisie.

Charte de franchises : acte par lequel le seigneur accorde des libertés à une ville.

Chevalier : guerrier d'origine noble, qui se distingue par la qualité de ses armes et sa capacité de combattre à cheval.

Cisterciens : l'ordre cistercien est un ordre religieux fondé en 1098. Il est appelé « cistercien » parce que ses premiers moines se sont installés à Cîteaux en Bourgogne. Cet ordre est caractérisé par sa volonté de revenir à la simplicité proposée dans la règle de saint Benoît. En cent ans, les cisterciens vont créer 530 monastères. Parmi ceux-ci, l'abbaye de Clairvaux, fondée par saint Bernard, qui est à l'origine de l'abbaye de Villers.

Convers : les convers sont des religieux soumis à la règle du monastère. Ils sont généralement issus de familles de paysans et d'artisans. Ils ne savent ni lire ni écrire et participent à un nombre moins important d'offices religieux. Ils s'occupent souvent des travaux manuels. Ils sont chargés d'exploiter les fermes de l'abbaye et, pour ce faire, ils peuvent loger à l'extérieur. Ils ont un logement séparé de celui des moines, l'aile des convers et sont vêtus différemment. Ils ne sont pas tonsurés (c'est-à-dire rasés au sommet du crâne comme les moines) et portent la barbe.

Coule : robe blanche fermée fort ample avec de larges manches que les moines portent pour les offices religieux ou la lecture.

Donjon : tour fortifiée où réside un seigneur. Dans les châteaux forts, c'est la tour principale qui sert souvent de dernier retranchement aux défenseurs. Symbole de l'autorité seigneuriale, son importance témoigne de la puissance de son propriétaire.

Encorbellement : construction en saillie supportée par des pierres ou poutres appelées corbeaux.

Féodal : qui concerne la féodalité, c'est-à-dire l'organisation de la société médiévale basée sur les rapports entre seigneurs et vassaux.

Inhumation : action d'enterrer un défunt.

Mérovingien : lignée de rois d'origine germanique qui règne du V^e au VIII^e siècle et qui remonte à un roi légendaire appelé Mérovée. Par extension, nom donné à cette période historique qui amorce le Moyen Âge et à la culture qui la caractérise.

Motte : butte naturelle ou artificielle sur laquelle s'élève un donjon, voire un château fort.

LEXIQUE

Obole à Charon : pièce de monnaie destinée, à l'époque mérovingienne, à assurer au défunt son passage dans le royaume des morts.

Offrande alimentaire : selon les croyances mérovingiennes, dépôt de nourriture placé dans la tombe du défunt pour l'accompagner dans son voyage dans l'au-delà.

Règle de saint Benoît : la règle est un texte décrivant les pratiques à suivre tous les jours par une communauté de moines. La règle de saint Benoît est composée au VI^e siècle par Benoît au Mont-Cassin (Italie). Elle propose un équilibre entre la prière et le travail.

Rite funéraire : actions et coutumes en usage lors d'un décès.

Scapulaire : sorte de tablier noir que les moines portent pour effectuer les travaux manuels.

Seigneur : personne de noble condition possédant souvent un château et un domaine, sur lequel travaillent des paysans, d'où elle tire son autorité et ses moyens de subsistance.

Suzerain : seigneur ayant autorité sur un autre seigneur (le vassal) qui lui a juré fidélité et service en échange d'un fief (partie de domaine) ou d'autres avantages.

Trébuchet : arme de jet (inventée au Moyen Âge) munie d'un long bras et d'une fronde, qui utilise la force d'un contrepoids ou la traction humaine pour envoyer des projectiles.

BIBLIORAPHIE

Générale

- ALARD M., GENET J.-PH., ROUCHE M., *Le Moyen Âge en Occident*, 1990
- COPPIN B., *À la découverte du Moyen Âge*, Editions Flammarion, 2005
- CARPENTIER V. (INRAP), *Le Moyen Âge à petits pas*, Actes Sud Junior, 2010
- De FILIPPO (INRAP), *L'archéologie à petits pas*, Actes Sud Junior, 2011
- LE GOFF J., *Le Moyen Âge expliqué aux enfants*, Editions du Seuil, 2006
- MEHU D., *Gratia Dei. Les chemins du Moyen Âge*, éd. Fides, 2003
- Au cœur de la Maison du patrimoine médiéval mosan. Les cahiers de la MPMM*, 1. Bouvignes, 2009

Thématique

Le château

- HATOT T., *Châteaux forts du Moyen Âge*, Coll. Les savoirs du bâtisseur. Editions L'Instant durable, 2007
- MESQUI J., *Les châteaux forts, De la guerre à la paix*, s.l., Découvertes Gallimard, 1995
- WÉRY B., *Le château fort de Logne, dans La légende de Gatte d'Or*, Vieuxville, s.d., p. 31-44
- WÉRY B., *Logne, dans Stavelot, Wellin, Logne, Une abbaye et ses domaines*, s.l., 1997, p. 99-111
- POUR JEUNE PUBLIC
- GRAVETT C., *Le temps des châteaux forts*, Paris, 1994 (Les yeux de la découverte, Gallimard)
- SITE INTERNET
- www.guedelon.fr

Le monastère

- LEFEVRE J.-B., *Vivre dans une abbaye cistercienne aux XIIe et XIIIe siècles*, éd. Gaud, 2003
- PLATEAU Y., DUBUISSON M., MARTIN J., *L'abbaye de Villers*, éd. Casterman, 2010
- POUR JEUNE PUBLIC
- GREGOIRE F., *Le Trésor de l'Abbaye*, éd. L'école des Loisirs, 2004.
- SITE INTERNET
- <http://college.saintebarbe.ecole.pagespro-orange.fr/moyenage/clerge.htm>

La ville

- BILLEN C., *Les villes et leurs campagnes, deux sociétés étroitement imbriquées. Cahiers de l'Urbanisme*, n°56, Bruxelles, 2005
- ROUX, S., *Le monde des villes au Moyen Âge*, éd. Hachette, 1994
- CASSAGNES-BROUQUET S., *Les métiers au Moyen Âge*, éd. Ouest-France, 2010
- ICHER Fr., *Apprentis et compagnons au Moyen Âge*, éd. du Sorbier, 2002

Illustrations du château fort de Logne



Bouterolle d'épée
L. Baty © SPW Direction archéologie



Modélisation du château en 3D
ASEHS © Musée du Château fort de Logne



Chope
© Musée du Château fort de Logne



Fibule mérovingienne
© Musée du Château fort de Logne



Dame mérovingienne
B. Clarys © Musée du Château fort de Logne



Lansquenet
B. Clarys © Musée du Château fort de Logne



Masse d'arme
B. Wery © Musée du Château fort de Logne



Salière en étain
B. Wery © Musée du Château fort de Logne

Illustrations de l'abbaye de Stavelot



Nodus-fini
ETC © Abbaye de Stavelot



Mystère
ETC © Abbaye de Stavelot



Dessin Abbaye de Stavelot
ETC © Abbaye de Stavelot



Dessin Abbaye de Stavelot - Tour plongée
ETC © Abbaye de Stavelot

Illustrations Maison du patrimoine médiéval mosan



Bateaux romains et médiévaux

Concept. M. Suttor - Réal. B. Clarys, Biface SPRL - Coll. MPMM
G. Focant © SPW-D.Pat et MPMM



Salle «silhouette»

© MPMM



Maquette d'une motte castrale

Réalisation N. Mossakowska, Biface SPRL
M. Adam © MPMM



Maquette d'un donjon

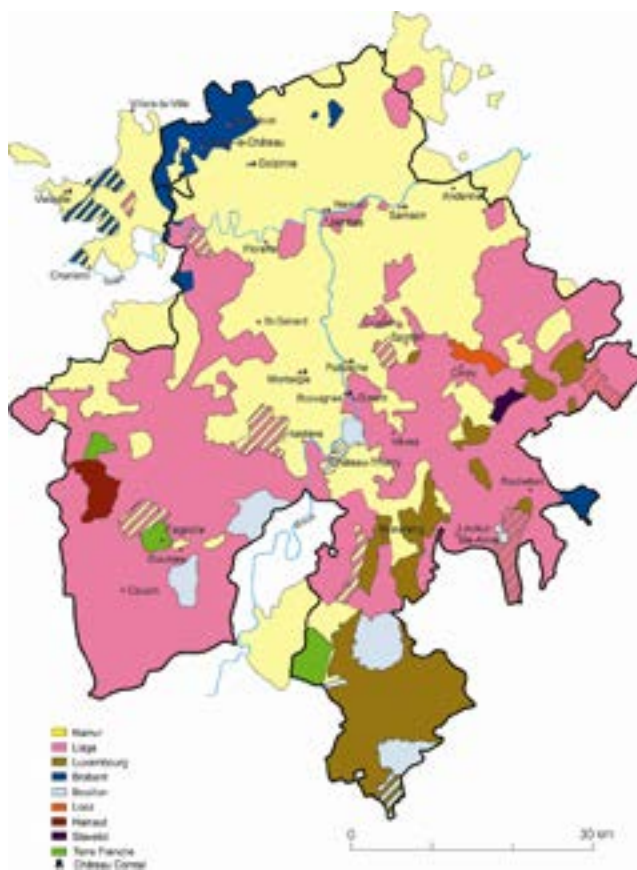
Réalisation N. Mossakowska, Biface SPRL
M. Adam © MPMM



Elève en cotte de maille
© MPMM



Salle «Meuse»
© MPMM



Comté de Namur et de la Principauté de Liège aux XIII^{ème} et XIV^{ème} siècle, d'après L. Genicot, *Le namurois politique, économique et social au bas Moyen âge*, dans ASAN, ts2, 1964 infographie Leroy © MPMM

Abbaye de Villers-la-Ville



Scriptorium
Y. Plateau © Casterman

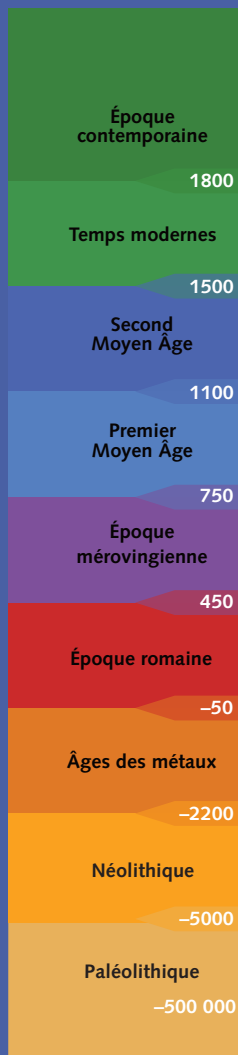


Aumone à la porterie
Y. Plateau © Casterman



Moine cistercien
Y. Plateau © Casterman

L'archéologie au programme...? Une idée à creuser!



À mille lieues des grandes pyramides, grottes peintes ou amphithéâtres monumentaux, l'archéologie de nos régions peut sembler abstraite au grand public. Pourtant, elle propose une approche très concrète de l'Histoire par le biais de traces matérielles du passés (sites et objets archéologiques). Des lointaines époques aux plus récentes, l'archéologie mobilise savoir, savoir-faire et savoir-être autour de questionnements dans le but de comprendre le passé.

Par ces dossiers Archéopass, les équipes éducatives des musées et sites archéologiques wallons souhaitent proposer aux enseignants des portes d'entrées pour mobiliser classe et élèves autour de l'archéologie.

Dossiers en téléchargement sur: www.archeopass.be

Imprimé avec le soutien de la Wallonie par la direction de l'Édition du Service public de Wallonie